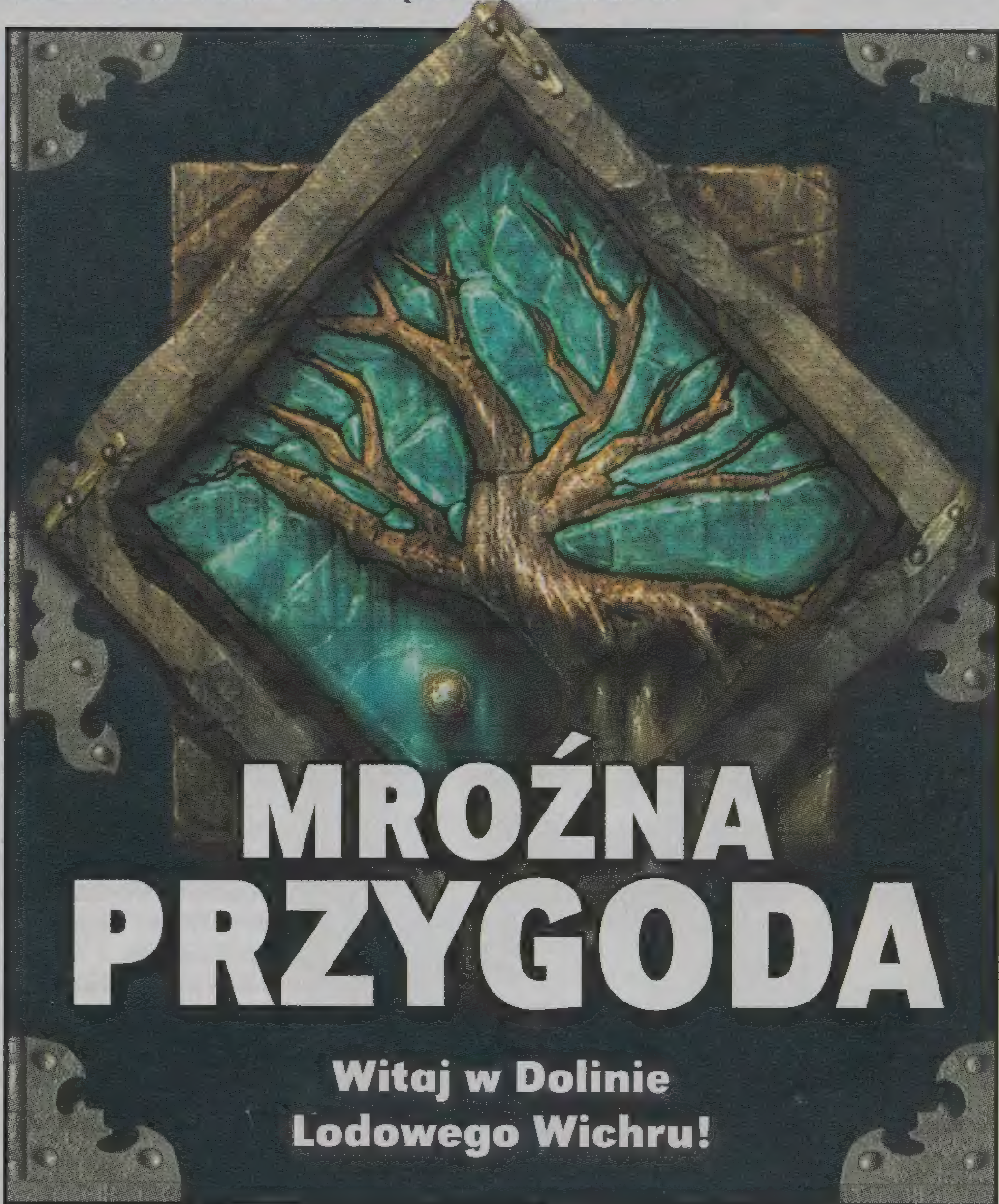
CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #15

Przedstawiamy serię gier RPG Icewind Dale.



MROŹNA PRZYGODA

Witaj w Dolinie Lodowego Wichru!

Powiało chłodem

Spośród gier RPG opartych na silniku Infinity seria Icewind Dale uznawana jest za najmniej interesującą. Dlatego właśnie – nieco z przekory – właśnie od niej zaczniemy. Bo nawet ona zasługuje na miano klasyka...

Icewind Dale to najmłodsza z gier wykorzystujących Infinity Engine (patrz: ramka Infinity, czyli (Nie)skończoność). Wcześniej jego twórcy, studio BioWare, zdążyli wydać dwie części Baldur's Gate, na rynek trafił też Planescape: Torment, również zbudowany na bazie tego silnika. **Pierwsza cześć Icewind Dale musiała więc sprostać wygórowanym oczekiwaniom graczy, którzy spodziewali się gry role-playing z najwyższej półki.** Czy sztuka ta się udała?

Opinie do dziś są podzielone. Wielu uważa Icewind Dale za produkcję mniej udaną od Wrót Baldura, są jednak i tacy, którym to właśnie „lodowa" rozgrywka bardziej przypadła do gustu. Ci drudzy, jak się zdaje, lepiej wyczuli intencje twórców – bo **wbrew pozorom Icewind Dale to gra zupełnie inna niż Baldur's Gate czy Torment.**



Chodzi lisek koło drogi...

Dwie najważniejsze cechy udanej produkcji spod znaku komputerowego RPG to: po pierwsze solidna i logiczna mechanika (głównie walki, bo tej jest w takich tytułach najwięcej), po drugie zaś wciągająca, wartka fabuła. Jeśli przyjrzeć się grom zaprojektowanym z wykorzystaniem silnika Infinity, łatwo dostrzec, jak ich twórcy rozkładali akcenty. Planescape: Torment to przede wszystkim wspaniała, wielowątkowa opowieść, być może jedna z najciekawszych w całej



Atak lodowych golemów.



Po przygodzie – impreza w karczmie!

historii wirtualnego RPG. Baldur's Gate to pod względem fabularnym otwarcie sagi, która dopiero w drugiej części nabrała właściwego rozmachu – a przy tym spójne zasady (przeniesione z papierowego AD&D) oraz bardzo udany system walki, ograniczony przez konieczność budowania drużyny wyłącznie z postaci spotkanych podczas przygody (a więc i korzystania tylko z ich umiejętności).

W porównaniu z poprzednikami, Icewind Dale miał najmniej pomysłową fabułę, był za to najbardziej skupiony na walce. To właśnie potyczki z łotrami i potworami stanowiły główny element rozgrywki, ale dzięki możliwości wykreowania szóstki

CLICK TRICK!

Naciśnij **[Ctrl] + [Tab]**, by wywołać konsolę – i wpisz:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); – widzisz pełną mapę
CHEATERSDOPROSPER:Hans(); – teleportacja
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([##]); – daje wybranej postaci ## punktów doświadczenia
CHEATERDOPROSPER:AddGold([##]); – dostajesz ## sztuk złota
CHEATERDOPROSPER:Midas(); – dostajesz 500 sztuk złota
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); – zestaw uzdrawiających mikstur i czarów

Jest też inna metoda. Edytuj plik icewind.ini. Dodaj linię: **Cheats=1** zaraz poniżej sekcji Game Options. Wystartuj grę, naciśnij **[Ctrl] + [Tab]**. Wpisz: **CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();** (uwaga: ważne są duże litery). Teraz podczas gry stosuj kombinacje klawiszy:

[Ctrl] + [J] – teleportuje postać
[Ctrl] + [R] – ulecza lub ożywia wybraną postać
[Ctrl] + [Y] – zabija wskazanego potwora lub NPC (ale nie daje punktów doświadczenia)
[Ctrl] + [4] – m.in. pokazuje pułapki

Z wizytą w browarze Wesoły Krasnal...

dowolnych, własnych bohaterów pozwalały one na stosowanie bardziej wymyślnych taktyk, więc były dużo ciekawsze. W ten sposób Icewind Dale łączy w sobie elementy tradycyjnych erpegów (takich jak choćby Baldur's Gate), gier typu hack'n'slash (gdzie główny element rozgrywki to walka) oraz taktycznych strategii (w stylu konsolowego Final Fantasy Tactics).

Każda gra RPG opiera się jednak na fabule, a ta w Icewind Dale miała swój początek w tawernie, w nadmorskiej mieścinie Easthaven, na północy tzw. Wybrzeża Mieczy, w okolicy nazywanej Doliną Lodowego Wichru. Tu lokalny burmistrz, Hrothgar, prosi graczy, by przyłączyli się do karawany zmierzającej do miasta Kuldahar, w którym ostatnimi czasy zaczęły się dziać dziwne, choć bliżej nieokreślone rzeczy. Drużyna oczywiście przyjmuje to zlecenie (jak zawsze w grach RPG), na miejsce jednak nie dociera – po drodze karawana zostaje napadnięta przez lodowych gigantów, podczas walki z gór spada lawina, a w jej wyniku szóstka stworzonych przez gracza posta-

Kto to zrobił?



Icewind Dale zostało stworzone w Black Isle, wewnętrznym oddziale firmy Interplay, który specjalizował się w produkcji gier RPG. **Studio powstało w 1996 jako kontynuacja marki DragonPlay**, pod którą Interplay wydawał swoje wcześniejsze gry role-playing – nazwę otrzymało jednak dwa lata później. Pochodzi ona od Czarnej Wyspy w Szkocji, rodzimym kraju projektanta Feargusa Urquharta, szefa Black Isle. W swoim dorobku studio ma takie tytuły jak Icewind Dale, Lionheart: Legacy of the Crusader oraz – przede wszystkim – Planescape: Torment i obie części serii Fallout. Niestety **w wyniku kłopotów finansowych wydawcy, Black Isle zostało rozwiązane w grudniu 2003 roku** – wcześniej część jego pracowników trafiła do studia Troika Games (które przed zamknięciem w 2005 roku stworzyło: Arcanum, Świątynię Pierwotnego Zła i Vampire: The Masquerade – Bloodlines) oraz do ekipy Obsidian Entertainment (działa do dziś; ma na koncie takie produkcje, jak Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords oraz Neverwinter Nights 2).

ci zostaje sama na zasypanym śniegiem trakcie, bez możliwości powrotu do Easthaven.

Z braku innego wyjścia drużyna rusza do Kuldahar, gdzie spotyka Arundela, druida opiekującego się osadą. Sytuacja jest dramatyczna – miasteczko zbudowano wokół magicznego drzewa, które ogrzewało okolicę i sprawiało, że nadawała się ona do zamieszkania. Niestety moc rośliny zaczynała słabnąć, a – jak podejrzewał Arundel – może mieć to związek z pojawieniem się nieumarłych w kryptach położonych pod miastem. Trop ten okazuje się jednak fałszywy, na szczęście Arundel trafia na inny – drzewo można uratować za pomocą klejnotu zwanego Sercem Kamienia (Heartstone Gem). Poszukiwania tego artefaktu zaprowadzą drużynę m.in. do jaskiń Smoczego Oka, fortecy Odciętej Dłoni i krasnoludzkiego miasta Dorn's Deep. Po drodze okaże się, że los Kuldaharu, East-

Taktyką w smoka!



Bogactwo zagrywek taktycznych zapewniają Icewind Dale różnorodne umiejętności sześciu wykreowanych przez gracza członków drużyny. Fani gry mają wiele sposobów, którymi posługują się w trakcie walki – wiele wskazówek znaleźć można w Internecie, co dowodzi, jak popularna jest wciąż ta gra. Najważniejsze porady dotyczące starć z potworami znajdziesz niżej.

• Staraj się wykorzystywać ukształtowanie terenu. Podstawowa zasada – jeśli przeciwników jest wielu, spróbuj związać ich w walce w ciasnym przejściu, tak by nie mogli zaatakować cię jednocześnie. Z drugiej strony: jeśli to ty dysponujesz przewagą liczebną, spróbuj otoczyć wrogów postaciami walczącymi w zwarciu, a nieco dalej ustawić magów i łucznika.

• W walce na krótkim dystansie za pomocą broni białej brać udział będą przede wszystkim wojownicy i paladyni. W związku z tym wyposaż ich w najlepsze zbroje i tarcze oraz większość dostępnych drużynie mikstur leczniczych i innych „boosterów".

• Jeśli masz w drużynie złodzieja, może on okazać się bardzo przydatny w trakcie walki. Spróbuj na początku starcia wykorzystać jego umiejętność strzelania z łuku (możesz też używać procy, ale ta standardowo jest mniej śmiercionośna), pod koniec zaś zrobić użytek ze zdolności zadawania ciosów w plecy do szybkiego wykańczania wroga. Postać należąca do tej klasy musi nosić lekką zbroję, najlepiej ćwiekową.

• Łowcę należy ustawić w drugiej linii, skąd będzie ostrzeliwał przeciwników z łuku.

• Mag i druid to postacie, którymi powinieneś wyłącznie czarować. Jedynie w ostateczności, kiedy już zabraknie im zaklęć, możesz wykorzystać ich umiejętność strzelania z procy – nie licz jednak na to, że będą w stanie w realny sposób osłabić przeciwnika.

• Kapłana warto trzymać w drugiej lub trzeciej linii i raczej nie angażować go w bezpośrednią walkę z wrogiem (chyba że przeciw sobie masz nieumarłych). Z pełnym zapasem punktów zdrowia przyda się jako „medyk", kurujący swoimi czarami rannych członków drużyny.

• W ogniu walki trudno wykorzystać barda, ale poznaj dokładnie jego pieśni i używaj tych, które w największym stopniu wspierają pozostałych członków drużyny (w zależności od poziomu doświadczenia: The Ballad of Three Heroes, Tymora's Melody i War Chant of Sith).

• Algorytmy sztucznej inteligencji przeciwników działają w Icewind Dale w taki sposób, że potwory raczej nie gonią długo członków drużyny. Jeśli widzisz, że monstra zbliżają się do twoich „słabych" postaci (np. mag, druid), uciekaj nimi, aż pościg zawróci... a wtedy zaatakuj go czarami lub procą.


Czy ma ktoś jakiś środek na insekty?


W tym roku na wakację pojadę...

haven i całego Icewind Dale to ledwie igraszka dla potężnej demonicy o imieniu Yxunomei i jej dawnego przyjaciela, diabła Belhifeta, którzy dla osobistej vendetty chcą poświęcić życie tysięcy niewinnych istot. **Mimo dość prostej fabuły zakończenie może zaskakiwać – szczególnie zaś prawdziwa tożsamość narratora tej historii** – przede wszystkim jednak cała przygoda to pretekst do setek starć z coraz bardziej wymagającymi przeciwnikami.

A ci rzeczywiście stanowią nie lada wyzwanie. Wielu z nich – i to już na początkowych etapach gry – to **potężne potwory, nieraz kilkukrotnie większe od członków drużyny (np. lodowe giganty). Takich wrogów bardzo trudno pokonać**, a jedynym sposobem na odniesienie zwycięstwa jest doskonałe poznanie silnych i słabych stron stworzonych postaci. Ciekawe jest to, że raz opracowane taktyki trzeba cały czas modyfikować – wymagają tego zarówno zmieniające się cechy (głównie odporności) przeciwników, jak i rosnące umiejętności drużyny. Ponieważ przygodę rozpoczyna się z bohaterami na niskim poziomie doświadczenia, każdy awans premiowany jest zdolnościami i czarami, które rzeczywiście mają duży wpływ na rozgrywkę. By móc je w pełni wykorzystać, twórcy wprowadzili do walki, toczonej standardowo w czasie rzeczywistym, system aktywnej pauzy, który pozwala w dowolnym momencie zatrzymać potyczkę i wydać podopiecznym rozkazy.

Icewind Dale ukazał się w drugiej połowie 2000 roku, a wkrótce potem studio Black Isle poinformowało, że trwają prace nad dodatkiem, który trafił do sprzedaży bardzo szybko, bo już w lutym 2001. Nosi on podtytuł Heart of Winter i przynosi

CIEKAWOSTKI

- Seria Icewind Dale doczekała się wyjątkowo dużej liczby różnego rodzaju reedycji, poczynając od kompletu pierwsza gra plus dodatki, po „kolekcjonerki" zbierające wszystkie tytuły z serii plus płyty z materiałami dodatkowymi czy ścieżką dźwiękową (51 utworów!). Wydana właśnie w Polsce Saga Icewind Dale pokrywa się z zachodnią Icewind Dale: The Ultimate Collection – a to oznacza, że zawiera wszystko, czego do szczęścia potrzebują fani gry...
- Twórcy Icewind Dale ze studia Black Isle w wewnętrznej dokumentacji stosowali własne oznaczenia projektów, które w finalnej wersji trafiały na rynek pod „sklepowymi" tytułami. Projekty te nazwy swoje brały od amerykańskich prezydentów. I tak Icewind Dale: Heart of Winter (pierwsza gra objęta tym „kodowaniem") w fazie roboczej znany był jako Project Adams, Icewind Dale: Trails of the Luremaster to inaczej Project Madison, Icewind Dale II to Project Mon-

wiele mniejszych i większych zmian. Poprawiono grafikę, zwiększając rozdzielczość, usprawniając obsługę standardu OpenGL i dodając nowe wizerunki postaci, animacje potworów itd. Dorzucono kolejnych przeciwników, przedmioty (również magiczne) i bronie, a także



Ale jaja...

roe. Swoje nazwy miały też projekty, które nigdy nie ujrzały światła dziennego, w tym np. Black Isle's Torn (Project Washington), Baldur's Gate III: The Black Hound (Project Jackson) oraz pierwsze podejście do Fallout 3 (Project Van Buren).

W nagraniach dialogów do gry Icewind Dale wzięło udział wielu utalentowanych „aktorów głosowych", jednak bez wątpienia najbardziej znanym z nich jest Jim Cummings, który podkładał głos pod druida Arundela, a także... Hrothgara. Ten człowiek, uznawany za strasznie zapracowanego „głosowca", ma na koncie setki filmów animowanych i gier. Przez długi czas Cummings był oficjalnym głosem Kubusia Puchatka i Tygryska, brał też udział w pracach nad „Shrekiem" i „Królem Lwem". Usłyszeć można go również w wielu grach – choćby w polskim Painkillerze (jako Alastor). Jego najsłynniejsza „wirtualna" rola to jednak Minsc z serii Baldur's Gate, obłąkany łowca z chomikiem o imieniu Boo.



Cichy bohater

Choć oprawę graficzną Icewind Dale trudno dziś uznać za efektowną, gra ta wciąż potrafi wciągnąć do swojego świata – teraz głównie za sprawą fantastycznej ścieżki dźwiękowej, która umiejętnie oddaje „lodowatą" atmosferę tej produkcji. **Jej kompozytorem jest Jeremy Soule, obecnie jeden z ważniejszych twórców muzyki do gier**, dla którego Icewind Dale był trzecim (po Secret of Evermore, grze RPG na konsolę Super Nintendo, oraz PeCetowej strategii Total Annihilation) poważnym projektem, wcześniej bowiem zajmował się głównie oprawą tytułów przeznaczonych dla dzieci. Jego kompozycje pojawiają się również w dwójce, ale w większości są firmowane przez Inona Zura, który dyrygował orkiestrą symfoniczną nagrywającą te utwory. Po zakończeniu prac nad Icewind Dale (i dodatkami) **Jeremy Soule stworzył jeszcze wiele innych klasycznych soundtracków**, do takich gier jak m.in. Neverwinter Nights, The Elder Scrolls III: Morrowind, Dungeon Siege, Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords, Warhammer: Mark of Chaos, Company of Heroes, Supreme Commander i dwóch części Guild Wars (Factions oraz Nightfall). Jeremy pisze muzykę również dla branży filmowej (m.in. „Kroniki Narnii").



W Icewind Dale cały czas wieje chłodem...



...dlatego warto ciepło się ubierać...



...albo nie wychodzić z lochów.

zwiększono liczbę umiejętności dostępnych dla członków drużyny (szczególnie dla złodziei, druidów, bardów i paladynów). Pojawił się też tryb/poziom trudności o nazwie Heart of Fury, w którym wszyscy przeciwnicy są dużo trudniejsi do pokonania, ale ich zabicie daje drużynie więcej punktów doświadczenia.

Fabuła Heart of Winter jest tylko w niewielkim stopniu powiązana z wydarzeniami z podstawowej wersji gry. W add-onie zadaniem gracza jest powstrzymanie barbarzyńców, którzy terroryzują mieszkańców położonej daleko na północy rybackiej osady Lonelywood i innych okolicznych miasteczek. Do tej przygody warto jednak przystępować z drużyną na co najmniej dziesiątym poziomie

doświadczenia – dzięki temu ukończenie dodatku będzie dużo łatwiejsze, a szansa na rozwinięcie postaci do maksymalnego, trzydziestego levelu (!!!) – znacznie większa.

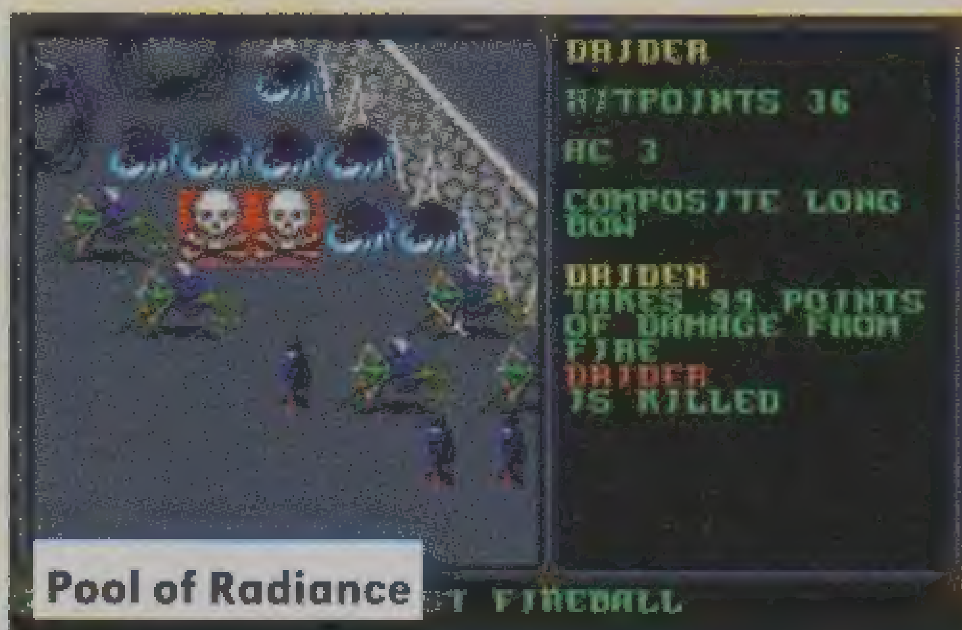
Mimo że scenariusz Heart of Winter wydłużał czas zabawy o około 12-15 godzin (czyli tyle, ile aktualnie zajmuje przejście pełnych gier), na forach internetowych i w wielu recenzjach pojawiły się głosy mówiące, że nowa przygoda nie usprawiedliwiała ceny rozszerzenia. W związku z tym, wkrótce po premierze Heart of Winter studio Black Isle stworzyło „dodatek-do-dodatku", dostępną w Internecie miniprzygodę Trials of the Luremaster. W ten sposób zamknęła się pierwsza część Icewind Dale, saga jednak trwała nadal...

Infinity, czyli (Nie)skończoność

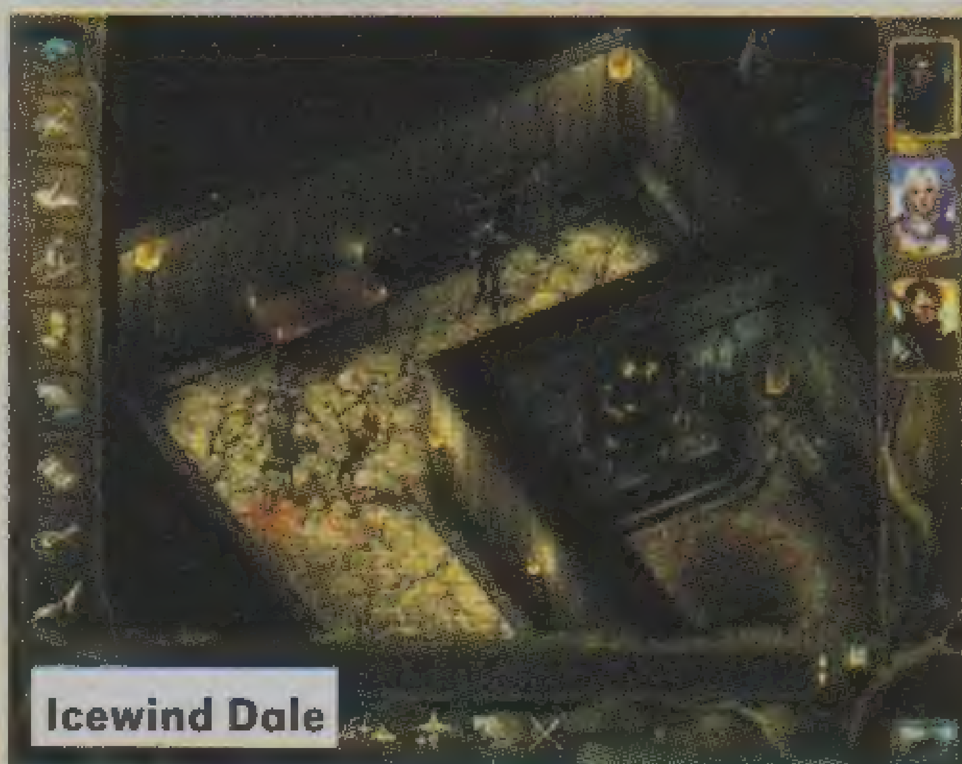
Wbrew nazwie, popularność silnika Infinity jednak się skończyła, ale był taki okres, kiedy rozwiązania w nim zastosowane były standardem w gatunku komputerowych erpegów. Engine ten pozwalał na generowanie rozległych, pokazywanych w rzucie izometrycznym map (przestrzeni otwartych, podziemi, miast), opartych na prerenderowanych dwuwymiarowych elementach. **Został opracowany w 1997 roku przez firmę BioWare na potrzeby projektu o nazwie Battleground Infinity**, który ostatecznie przerodził się w wydane w 1998 roku Baldur's Gate. BioWare wykorzystało ten silnik w serii Wrota Baldura, a także licencjonowało go studiu Black Isle, które na jego bazie zbudowało wszystkie części Icewind Dale oraz Planescape: Torment.

Infinity Engine można uznać za drugą generację „oficjalnych" silników graficznych wykorzystywanych w grach opartych na zasadach Advanced Dungeons & Dragons. Pierwsze gry RPG korzystające z licencji tego systemu (mowa m.in. o seriach zapoczątkowanych takimi tytułami, jak Champions of Krynn i Pool of Radiance) korzystały z silnika nazywanego zwyczajowo Gold Box (od koloru pudełek, w których ukazywały się produkcje na nim stworzone). Kolejnym, po Infinity Engine, silnikiem stała się Aurora, na której powstała seria Neverwinter Nights i setki modów do niej. Na tym ostatnim silniczku, bardzo mocno zmodyfikowanym, pracuje również nasz polski Wiedźmin.

Choć sam Infinity Engine odszedł już do historii, fani gier, które na nim powstały, próbują odtworzyć ten silniczek, by można go było wykorzystać w modach. Taka nieoficjalna wersja Infinity nosi nazwę GemRB, a można się z nią zapoznać na stronie: http://sourceforge.net/projects/gemrb/.



Pool of Radiance


Icewind Dale


Neverwinter Nights

Powrót do Kuldahar

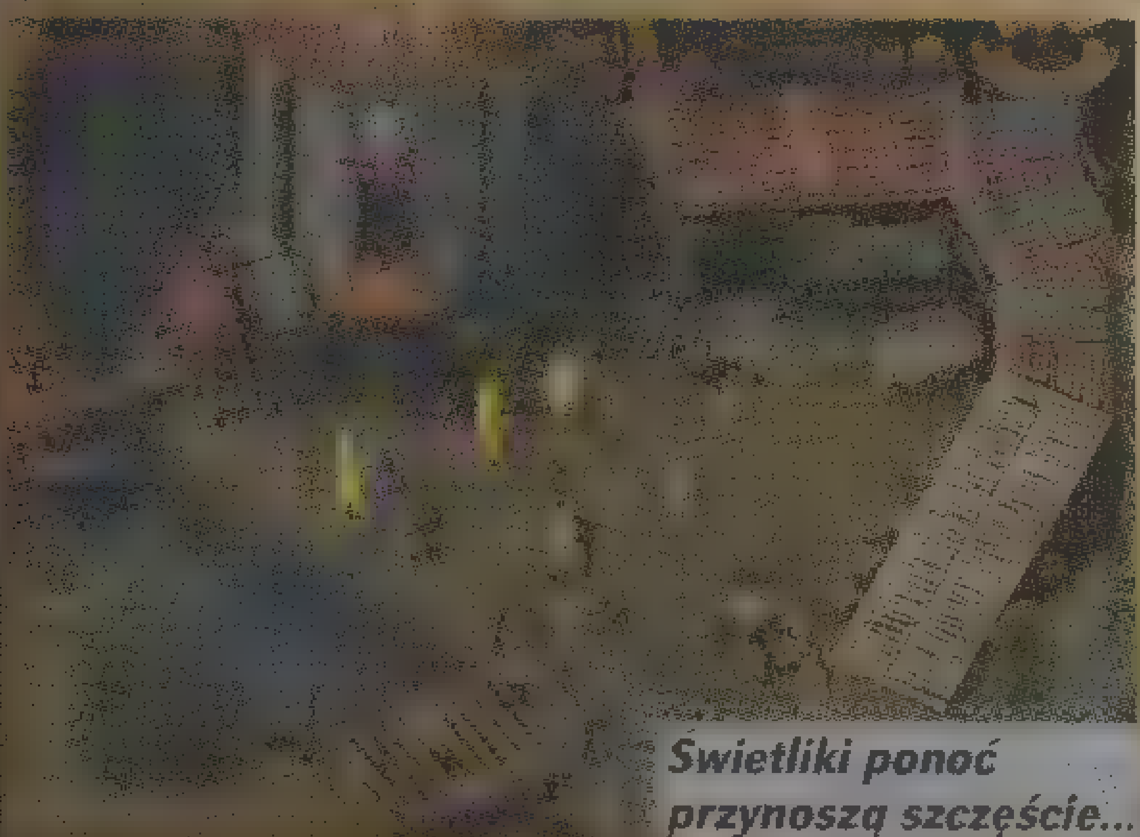
Jaki powinien być idealny sequel? Bardziej grywalny, obszerniejszy zarówno w kwestii fabuły, jak i mechanizmów rozgrywki, z lepszą oprawą graficzną i dźwiękową, a jego wyższy poziom powinny udowodnić uznanie recenzentów i większa sprzedaż. Icewind Dale II spełnia wszystkie te warunki.

Kontynuacja Icewind Dale ukazała się dwa lata po oryginale, na jesieni 2002 roku. O ile pierwszą grę z cyklu można było uznać za „kolejną produkcję na silniku Infinity", tak dwójka okazała się tytułem prawdziwie historycznym – choć w dniu jej premiery niewielu zdawało sobie z tego sprawę. Los sprawił jednak, że ID II jako ostatnie korzystało z możliwości opracowanego przez BioWare silnika, a jednocześnie też to właśnie tym projektem przygodę z PeCetami zakończyło studio Black Isle. Po wydaniu tego sequela ekipa Czarnej Wyspy stworzyła jedynie drugą część konsolowego hack'n'slasha Baldur's Gate: Dark Alliance.



Pierwsze solarium w Kuldahar.


Sztuczne lodowisko czy basen?

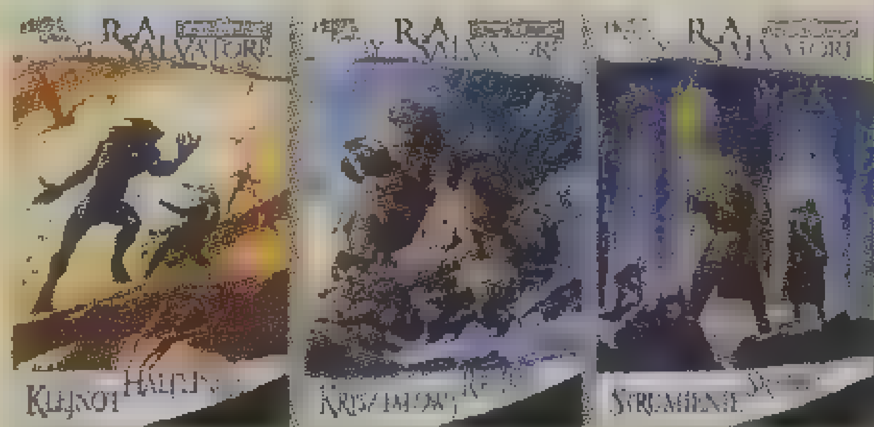

Swietliki ponoć przynoszą szczęście...

a firma Interplay została zmuszona przez kłopoty finansowe do rozwiązania studia. Jak widać, to właśnie **Icewind Dale II zamyka jeden z najwspanialszych okresów dla fanów komputerowych erpegów i „rodzinę" gier, które przyczyniły się do prawdziwego renesansu tego gatunku.**

Było to jednak zamknięcie godne poprzedników, prawdziwe „grande finale". Icewind Dale II korzysta z wszystkich innowacji, które wprowadzono do Infinity Engine przez kilka wcześniejszych lat (np. wyższa maksymalna rozdzielczość ekranu), bazuje również na najbogatszych w detale zasadach Dungeons & Dragons. Mowa tu o trzeciej edycji tego „papierowego" systemu RPG, która po raz pierwszy została użyta w Baldur's Gate II: Cienie Amn. Twórcy Icewind Dale II poszli jednak dalej w odwzorowywaniu tych reguł – ■ **ile w procesie kreacji postaci Wrota Baldura wprowadzały jedynie nowe klasy (np. barbarzyńca, mnich), tak Icewind Dale II dodawał do tego również m.in. kolejne rasy (Drow, Half-Orc itd.).**

Jeśli Icewind Dale miało jakiś element, na który można było rzeczywiście narzekać, bez wątpienia był nim scena-

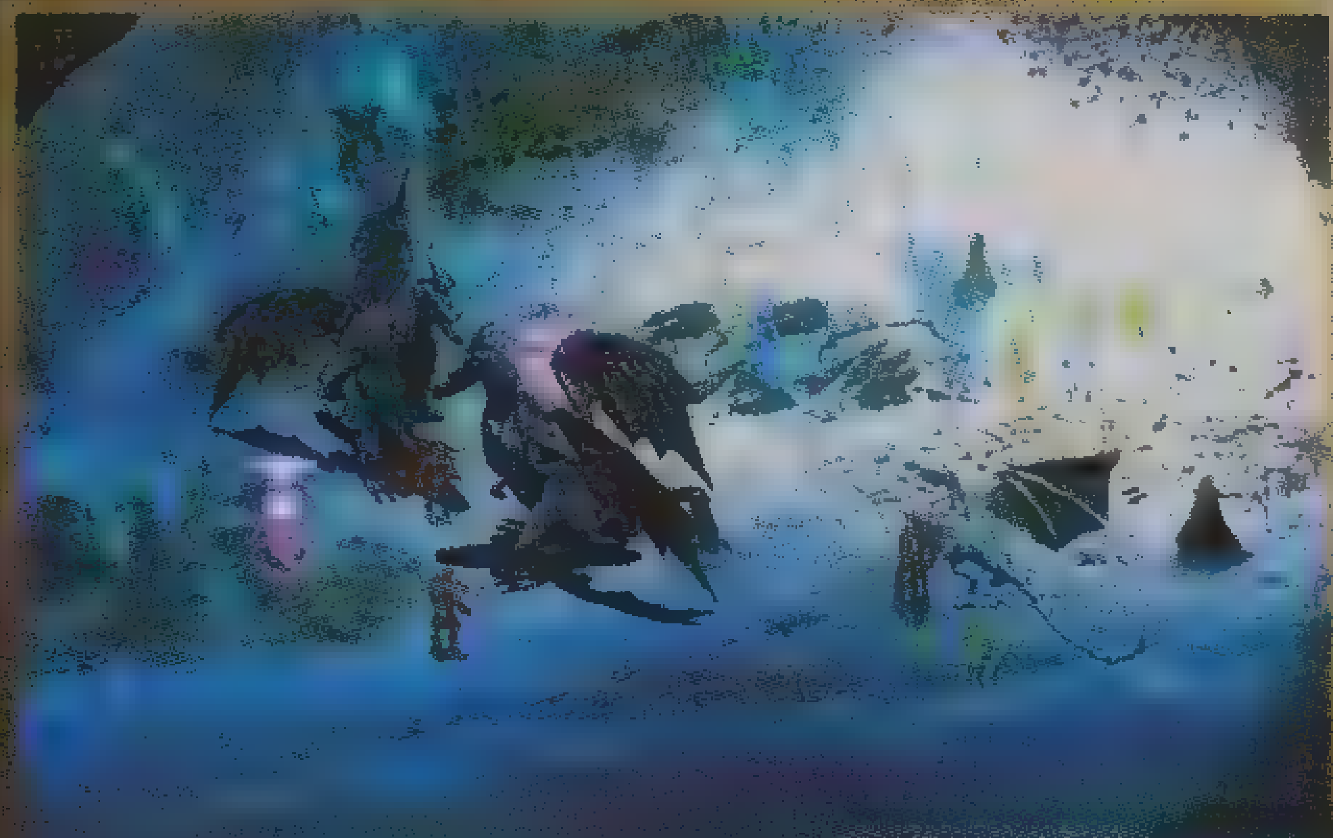
Trylogia Icewind Dale



Fani literatury fantasy osadzonej w światach wykreowanych na potrzeby systemu Dungeons & Dragons, szczególnie zaś miłośnicy książek R.A. Salvatore, wiedzą zapewne, że autor ten stworzył tzw. trylogię Icewind Dale, trzyczęściowy cykl powieści rozgrywających się w Krainie Lodowego Wichru. Książki te noszą w oryginale tytuły „The Crystal Shard", „Streams of Silver" i „The Halfling's Gem", ■ w Polsce wydane zostały jako „Kryształowy relikt", „Strumienie srebra" i „Klejnot halflinga". Stanowią one część większego cyklu poświęconego legendarnemu mrocznemu elfowi Drizztowi Do'Urdenowi, jednej z najpopularniejszych postaci Zapomnianych Królestw. Choć może to wydawać się dziwne, gry z serii Icewind Dale w ogóle nie nawiązują do wydarzeń z książek, ■ ich akcja toczy się na długo przed historiami opowiedzianymi w powieściach.



W modnych klubach każdy chce tańczyć na podeście.



Nosił smok razy kilka, ponieśli i smoka....

riusz – sam w sobie wystarczająco ciekawy, by pociągnąć całą grę, jednak wyraźnie prostszy w zestawieniu z dużo bardziej „fabularnymi" Baldur's Gate i Planescape: Torment. Dwójka nie popełnia już tego błędu i **daje graczom sposobność wzięcia udziału w przygodzie, która jest długa i bardzo rozbudowana** (dzieli się na sześć aktów, każdy zawierający 2-4 mniejsze sekcje).

Podobnie jak w pierwszej części sagi, akcja toczy się w tytułowym Icewind Dale, Dolinie Lodowego Wichru, jednym z regionów Zapomnianych Królestw, który ponownie jest w tarapatach. Tym razem drużyna stworzona przez gracza (wciąż może liczyć sześć postaci) dociera do miasteczka Targos, które padło ofiarą ataku armii goblinów. Powstrzymanie tej inwazji to zadanie na pierw-

CLICK TRICK!

Podczas rozgrywki naciśnij **[Ctrl]** + **[Tab]** i wpisz następujące cheaty:

ctrlaltdelete:hans() – teleportuje zaznaczone postacie do miejsca położenia kursora
ctrlaltdelete:addgold(##) – dostajesz ## sztuk złota
ctrlaltdelete:explorearea() – odkrywa całą mapę
ctrlaltdelete:setcurrentxp(##) – dostajesz ## punktów doświadczenia
ctrlaltdelete:setchapter(#) – przeskakujesz do rozdziału ## (prolog to 0, ostatni to 6)
ctrlaltdelete:firstaid() – dostajesz napoje leczące i scrolle
ctrlaltdelete:enablecheatkeys() – aktywuje działanie następujących kombinacji klawiszy:

[Ctrl] + **[C]** – powtarza wstęp do rozdziału
[Ctrl] + **[F]** – odwraca zaznaczoną postać wokół osi
[Ctrl] + **[J]** – przenosi grupę w miejsce wskazywane przez kursor
[Ctrl] + **[Y]** – niszczy zaznaczony obiekt
[Ctrl] + **[K]** – zabija zaznaczonego potwora bądź członka drużyny
[Ctrl] + **[R]** – leczy zaznaczoną postać
[Ctrl] + **[U]** – daje więcej punktów doświadczenia!
[Ctrl] + **[2]** – przyciemnia obraz
[Ctrl] + **[3]** – rozjaśnia obraz


Czas na grzybobranie!

sze godziny scenariusza. Kiedy już uda się odeprzeć zielonych najeźdźców, trzeba odkryć miejsce ich pochodzenia oraz powód, dla którego zdecydowali się na napaść. Okazuje się, że stoi za nią Legion Chimery, banda wyrzutków i mieszańców, której przewodzi – jak się wydaje – Sherincal, stwór, w którego żyłach płynie smocza krew. Drużyna staje do walki z Legionem w jego fortecy, ale choć gracz wychodzi z niej zwycięsko, Sherincalowi udaje się uciec.

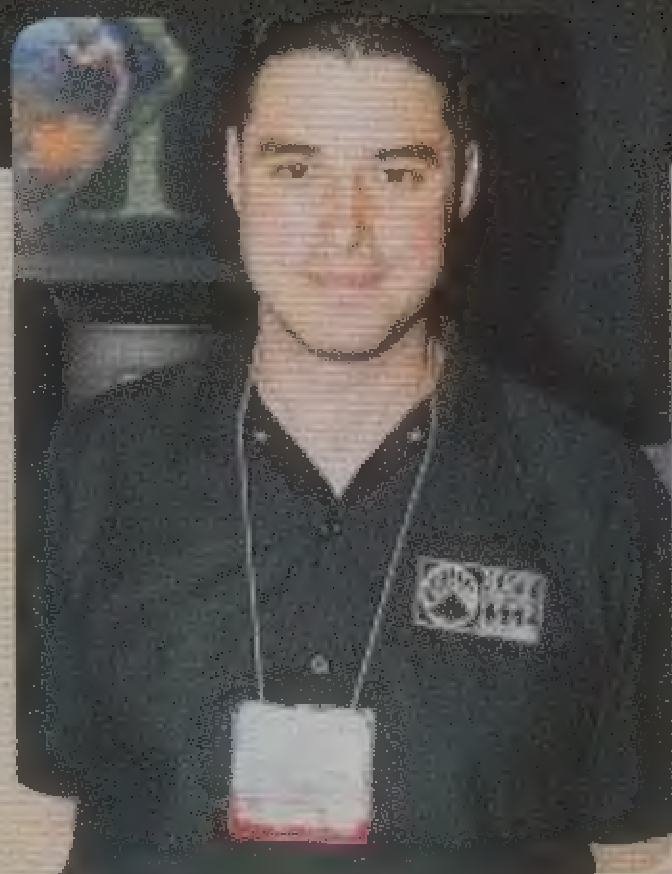
Kiedy wydaje się, że niebezpieczeństwo zostało zażegnane, bohaterowie odkrywają przypadkiem, że półsmok chowa się w lodowej świątyni zagubionej w jednym z górskich wąwozów. Na miejscu okazuje się, że Sherincal, choć sprawiał wrażenie przywódcy Legionu, jest tak naprawdę pionkiem w rękach dwóch dużo bardziej demonicznych postaci. **Smaczku – szczególnie dla tych graczy, którzy zdecydują się teraz odświeżyć sobie tytuł – dodaje temu odkryciu fakt, że dwójka ta to para... bliźniaków.**

To dopiero połowa przygody. Twórcy scenariusza każą później drużynie zniszczyć – od wewnątrz! – górski lodowiec, przedrzeć się przez las pełen nieumarłych, pokonać dwa ogromne białe smoki, odbyć podróż na pokładzie sterowca, a wreszcie... powrócić do znanego z pierwszej części Kuldaharu i ponownie obronić magiczne drzewo, tym razem przed atakiem potworów podobnych do węży. W tym momencie scenariusza ekipa prowadzona przez gracza to już potężna kompania (maksymalny poziom doświadczenia jest tu ustalony na trzydziesty!), która dysponuje najmocniejszymi zaklęciami i uzbrojeniem. **Teraz pozostaje jej tylko odbyć krótką podróż w czasie (!!!),**


Teściowa? Co teściowa tu robi?!

Kto to zrobił?

Głównym twórcą Icewind Dale II jest Josh Sawyer, który dołączył do zespołu Black Isle w trakcie prac nad jedynką jako... projektant stron internetowych. Szybko umacniał swoją pozycję w strukturach studia i kiedy podjęto decyzję o produkcji Icewind Dale II, to właśnie on został lead designerem. Po ukończeniu ID II Sawyer zajął się konsolowymi wersjami Baldur's Gate, a następnie trafił do koncernu Midway, gdzie wraz z Johnem Romero pracował nad nową edycją klasycznej gry z automatów, Gauntlet. Kiedy Midway obciął budżet tego projektu, Sawyer przeszedł do Obsidian Entertainment, gdzie z pozostałymi członkami studia (w większości weteranami z Black Isle) stworzył Neverwinter Nights II. Obecnie pracuje nad erpegiem wykorzystującym licencję filmów „Obcy". Ciekawostka: prywatnie to wielki fan kręgli, a w szkole udzielał się również w... sekcji szermierki.



by potem, w samym sercu starej fortecy elfów, stanąć oko w oko z diabolicznymi bliźniakami i ich wyznawcami.

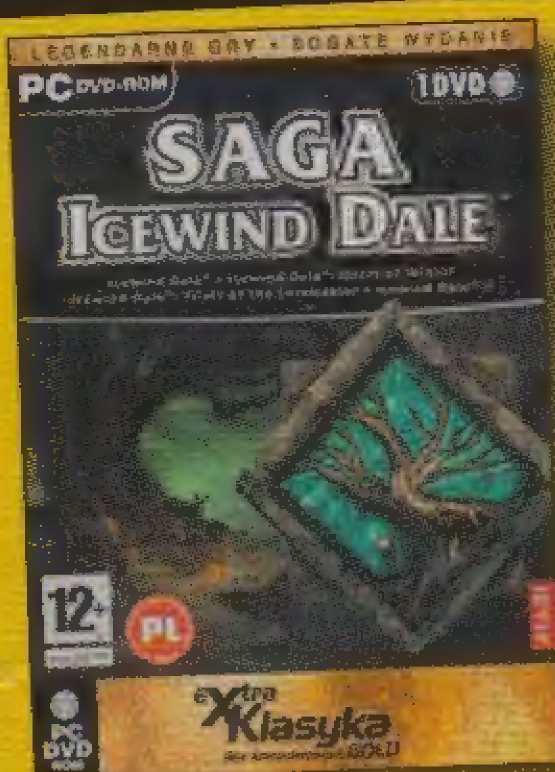
Pod względem mechanizmów rozgrywki Icewind Dale II nie różni się zbytnio od poprzednika, ale każdy, kto ukończy te dwie gry (szczególnie jedną po drugiej), wyraźnie odczuje inne rozłożenie akcentów pomiędzy nimi. Obie należą do erpegów, w których najważniejsza jest umiejętność właściwego wykorzystywania postaci w walce, rodzaj potyczek jest jednak w tych tytułach odmienny.


Dyskoteka kręci się na całego...

Pierwsza przygoda w Krainie Lodowego Wichru stawia na starcia z licznymi grupami przeciwników, taktyka polega w niej głównie na przyjęciu odpowiedniej formacji i stosowaniu typowo wojennych forteli, jak zachodzenie wroga od tyłu czy wiązanie go walką w ciasnych korytarzach. Icewind Dale II stawia przed drużyną dużo potężniejszych wrogów, więc zwykle nie ma ich aż tylu. **To dlatego do zwycięstwa prowadzi tu raczej mistrzowskie rozpoznanie talentów każdej ze stworzonych postaci i odpowiednie wykorzystanie różnych ich kombinacji** (np. magowie rzucają czary



Chcę to mieć

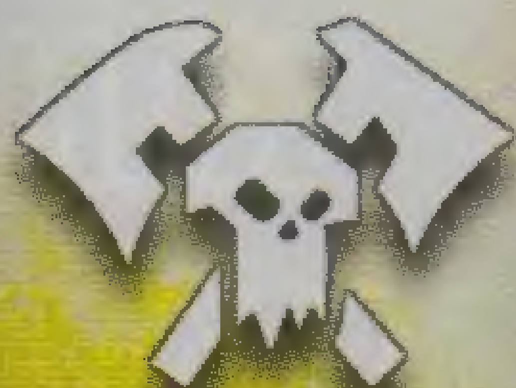


Cała seria Icewind Dale dostępna jest obecnie w pakiecie Saga Icewind Dale, wydanym w ramach serii eXtra Klasyka Gold. W skład zestawu wchodzą: Icewind Dale i Icewind Dale II, dodatki Heart of Winter i Trials of the Luremaster oraz pakiet materiałów dodatkowych. **Całość można kupić w cenie 24,99 zł.**

zatrzymujące przeciwników w miejscu, co wykorzystują wojownicy).

To, co dodatkowo sprawia, że Icewind Dale II jest wyjątkowo ciekawą propozycją dla fanów role-playing, to wysokie poziomy doświadczenia osiągane przez członków drużyny. Właściwie w żadnej innej produkcji opartej na zasadach popularnego przecież systemu Dungeons & Dragons nie było okazji, by pokierować tak rozwiniętymi postaciami (Heart of Winter ma identyczny tzw. „level cap", ale tam dojść do poziomu wyższego niż 20. jest bardzo trudno). **Tymczasem w Icewind Dale II maksymalny, trzydziesty level zdobyć może praktycznie każdy, kto zdecyduje się rozegrać całą fabułę w trybie Heart of Fury** (przeniesiono go z Heart of Winter), ale nawet korzystając z normalnych poziomów trudności, niemalże pewne jest osiągnięcie levelu wyższego niż dwudziesty.

Zapewne właśnie to – obok ciekawej fabuły i sentymentu graczy do silnika Infinity – sprawiło, że Icewind Dale II, choć wydany w tym samym okresie, co w pełni trójwymiarowe The Elder's Scrolls: Morrowind i Neverwinter Nights, odniósł nie mniejszy sukces. Przez krótki czas mówiło się nawet o planach wypuszczenia Icewind Dale III (podobnie jak i o Baldur's Gate III: The Black Hound, obie miały powstać na nowym, trójwymiarowym silniku), ale kłopoty studia Black Isle, wywołane przez finansowe tarapaty firmy Interplay, sprawiły, że ostatecznie z realizacji tych pomysłów nic nie wyszło. **Wraz z Icewind Dale II zakończyła się więc pewna era komputerowych erpegów** – miejsce gier bazujących na Infinity Engine zajęły produkcje wykorzystujące silnik Aurora (z Neverwinter Nights na czele) oraz tytuły przedstawiające akcję oczami bohatera.

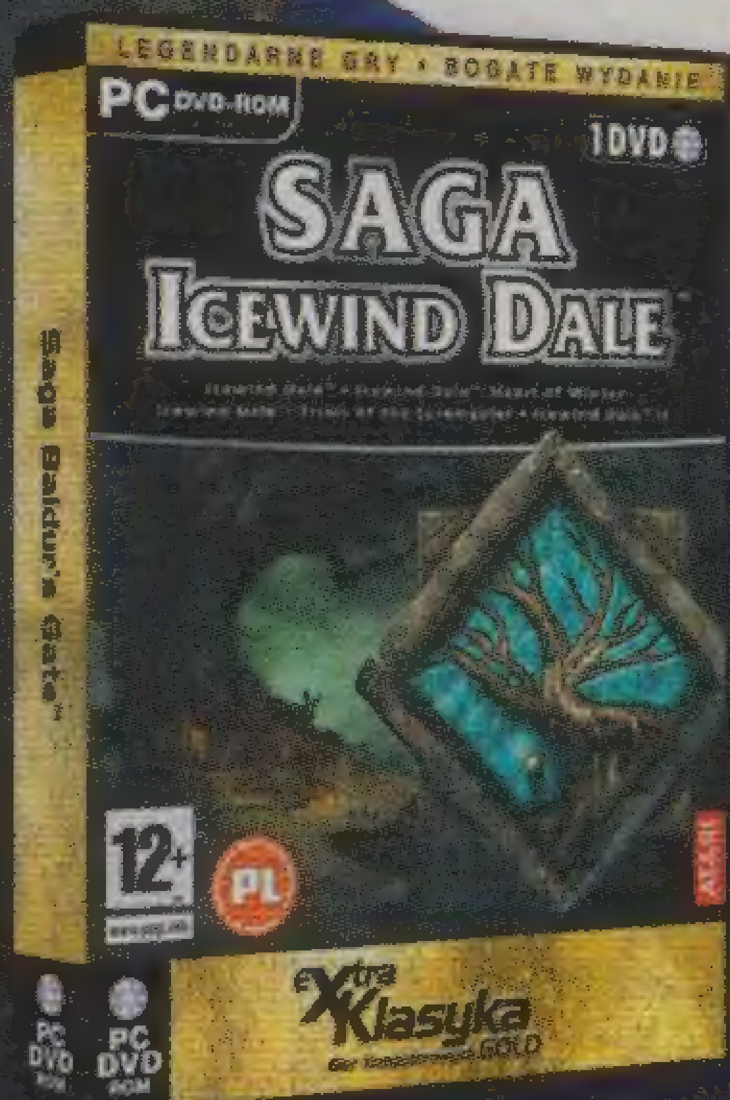


W następnym numerze...



KONKRETNE PYTANIA!

MAMY DO WYGRANIA 20 ZESTAWÓW





Aby wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Gdzie toczy się akcja serii Icewind Dale?

A. w Dolinie Muminków

B. w Mandolinie

C. w Dolinie Lodowego Wichru

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.ID.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do [illegible] października 2007 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!